



Games  
for Windows®

# HUNTED®

THE DEMON'S FORGE



Bethesda™

**⚠ A lire avant toute utilisation d'un jeu video par vous-meme ou par votre enfant**

**I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo**

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

**II. Avertissement sur l'épilepsie**

Certaines personnes sont susceptible de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

**Qu'est-ce que le système PEGI ?**

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :-



La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :-

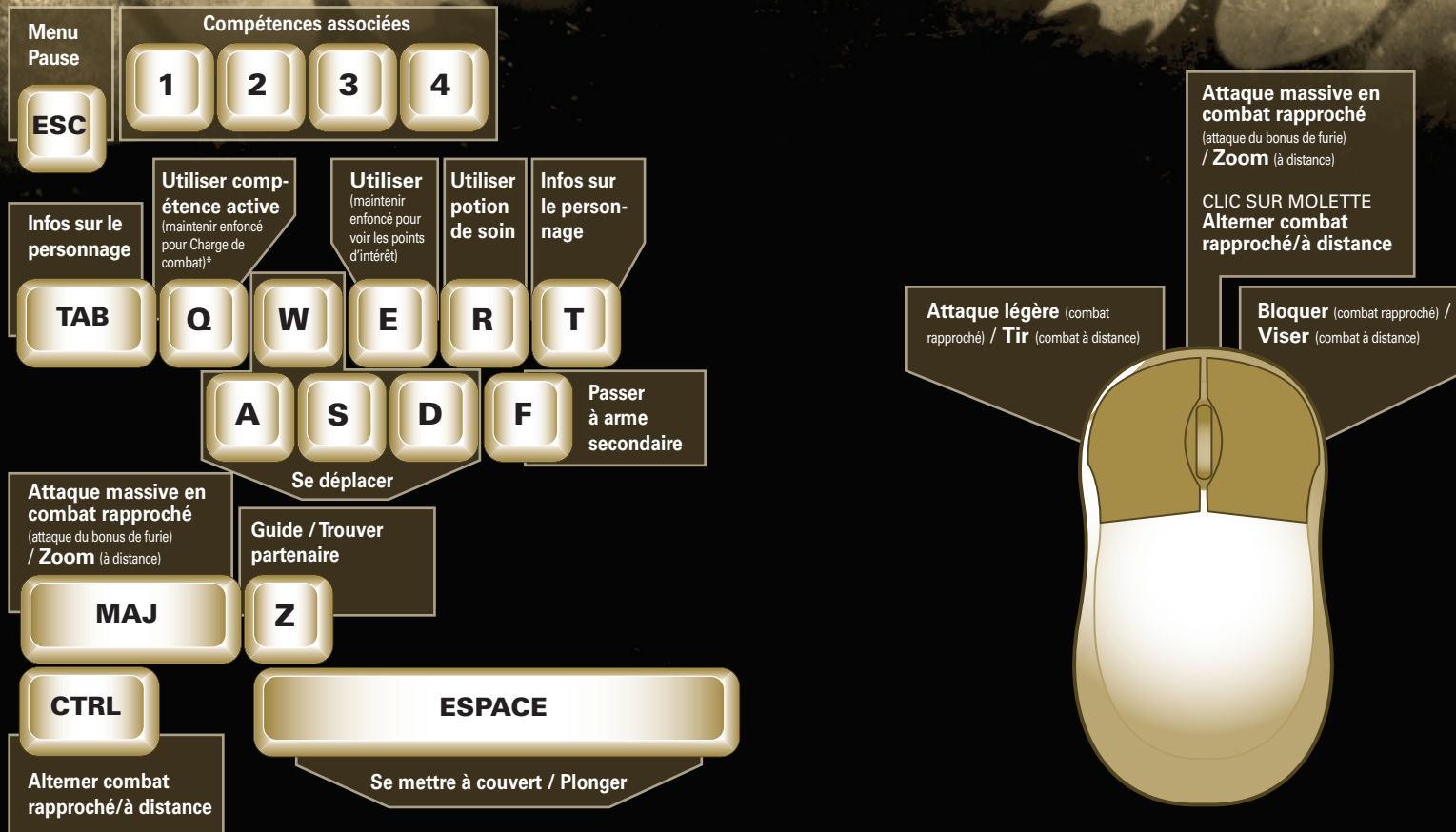


Pour plus d'informations, rendez-vous sur <http://www.pegi.info> et [pegionline.eu](http://pegionline.eu)

## SOMMAIRE

<b>Commandes du jeu</b>	<b>2</b>
<b>Menu principal</b>	<b>4</b>
<b>Affichage à l'écran</b>	<b>5</b>
<b>Combat</b>	<b>6</b>
<b>Magie</b>	<b>7</b>
<b>Jeu</b>	<b>8</b>
<b>Crucible</b>	<b>10</b>
<b>Réglage parental</b>	<b>11</b>
<b>Gamespy</b>	<b>11</b>
<b>Garantie et service technique</b>	<b>13</b>

# COMMANDES DU JEU





# MENU PRINCIPAL

## Continuer

Permet de reprendre la partie depuis le dernier point de sauvegarde. Les données sont automatiquement sauvegardées quand le logo Hunted s'affiche en bas à droite de l'écran. Remarque : seul le point de sauvegarde le plus récent est disponible.

## Aventure

**Emplacements** – Dans Hunted, vous disposez de deux emplacements de sauvegarde. Vous pouvez ainsi créer deux combinaisons distinctes de personnages.

### Un joueur –

**Commencer l'aventure** lance une aventure en mode un joueur.

Pour reprendre l'aventure, sélectionnez **Continuer**.

Pour commencer une nouvelle aventure, choisissez **Aventure** et sélectionnez un nouvel emplacement de sauvegarde.

**Infos PC** – Pour jouer...

**Réseau local (LAN)** – Sélectionnez cette option pour jouer à Hunted en coopération par Réseau local (LAN).

## Aventure+

Une fois l'aventure terminée en mode Néophyte, Gamer ou Extrême, accédez au mode Aventure + pour jouer avec un arsenal amélioré et déverrouiller de nouveaux réglages ainsi que le mode Vieille école.



## Crucible

Grâce à l'or que vous ramassez au fil de votre aventure, vous déverrouillerez des créatures, des cartes et des armes, que vous pourrez utiliser pour créer et partager des expériences personnalisées.

## Options

Réglez les paramètres du jeu, de l'affichage, du son et des commandes ou bien consultez les crédits du jeu.

## Caractéristiques spéciales

**Bonus** – Utilisez les nouveaux réglages déverrouillés après avoir terminé une aventure.

**Saisir code de précommande** – Bénéficiez des contenus premium de précommande.

# AFFICHAGE À L'ÉCRAN

## Affichage pour E'lara :



## Affichage pour Caddoc :



- |                     |                            |
|---------------------|----------------------------|
| 1 Santé             | 6 Jauge d'attaque de furie |
| 2 Potion de soin    | 7 Jauge de charge          |
| 3 Potion de mana    | 8 Réserve de flèches       |
| 4 Mana              | 9 Compétences associées    |
| 5 Santé de l'ennemi | 10 Comparaison des armes   |



## COMBAT



Duo redoutable sur le champ de bataille, Caddoc et E'lara peuvent frapper leurs ennemis à l'aide d'une arme de combat rapproché, comme une épée, ou les attaquer à distance avec un arc. Caddoc triomphe dans les corps à corps, tandis qu'E'lara est plus dangereuse de loin. Nos deux héros doivent donc impérativement lutter ensemble pour survivre aux périls qui les attendent.

### Caddoc



La jauge d'attaque massive de Caddoc se remplit à mesure qu'il bloque et qu'il enchaîne des attaques. Une fois sa jauge d'attaque massive pleine, Caddoc peut se lancer dans un assaut dévastateur quand il se retrouve face à un adversaire. Cependant, cette jauge se vide au fil du temps quand on ne l'utilise pas, alors ne manquez pas l'occasion de tirer parti de cette force avant qu'elle ne s'épuise.

L'arbalète de Caddoc est une arme redoutable, mais il met un certain temps à la recharger. Pour se rapprocher de sa cible sans pour autant s'exposer aux attaques à distance, Caddoc devra vite courir se mettre à l'abri et utiliser savamment son bouclier.

### E'lara

Passée maître dans l'art de la chasse, E'lara peut, contrairement à Caddoc, utiliser un large éventail d'arcs. Certaines de ces armes de jet procurent un plus grand degré de zoom ou une cadence de tir très rapide. E'lara peut soit massacrer les ennemis à distance avec une précision hors pair en se mettant à couvert, soit les cribler d'une pluie de flèches tout en évitant les attaques et en prenant ses adversaires par les flancs.



## Doublement redoutables

Caddoc et E'lara peuvent se soigner mutuellement à l'aide de potions de soin. Cependant, quand la santé de l'un des personnages est entièrement épuisée, celui-ci tombe à terre, à la merci de tous. Son partenaire valide dispose alors de quelques instants pour lui lancer une fiole de régénération et le faire revenir dans le jeu. Si Caddoc et E'lara tombent tous deux à terre, la partie est perdue. Les joueurs auront la possibilité de la reprendre au dernier point de sauvegarde.

## MAGIE



Très tôt dans leur périple, Caddoc et E'lara apprendront à utiliser deux types de magie. La magie d'arme s'applique aux attaques rapprochées de Caddoc et à l'arc d'E'lara. La magie de combat est utilisée pour attaquer directement les ennemis. Certains sorts, tels que la pierre de soufre, le sigil de douleur et le souffle du dragon, ne sont pas que de simples sortilèges d'attaque ; ils peuvent être utilisés pour rendre votre partenaire deux fois plus fort.

Après avoir ramassé suffisamment de larmes de dragon, Caddoc et E'lara auront la possibilité de réaliser une charge de combat. Maintenez la touche de magie enfoncée pour que l'un des personnages insuffle à son/sa partenaire tout le pouvoir d'un sort. En accumulant davantage de larmes de dragon, Caddoc et E'lara peuvent aller encore plus loin et créer une Union des sorts. Si les deux personnages reçoivent une charge de combat en même temps, une chaîne magique se forme entre eux, détruisant tout sur son passage.



# JEU



## Armes

Diverses armes sont à votre disposition. Vous pouvez en trouver de nouvelles en cassant les râteliers d'armes et en explorant le monde du jeu.



## Boucliers

Servant à bloquer les attaques ennemies, les boucliers s'usent au fil du temps et doivent souvent être remplacés.



## Armure

Vous pouvez utiliser les pièces d'armure que vous découvrez pour réduire les dégâts infligés par l'ennemi.



## Charge de combat et Union des sorts

Si vous ramassez suffisamment de larmes de dragon, vous gagnerez la faculté de donner une charge de combat (voir Commandes) puis la faculté de créer une Union des sorts. Pour créer une Union des sorts, les deux joueurs doivent se donner simultanément une charge de combat.



## Obélisques

Faites appel à la magie des obélisques pour changer de personnage. En mode coopératif, les deux joueurs doivent interagir avec l'obélisque pour changer de personnage.



## Secrets et énigmes

Le monde de Hunted est truffé de passages secrets. De l'or, des armes et d'autres bonus vous y attendent... mais il faudra tout d'abord résoudre des énigmes...

## Or

Ramassez de l'or au fil de votre aventure pour déverrouiller des contenus dans le Crucible.



## Pierre des morts

Utilisez la Pierre des morts pour parler avec les défunts : ils vous révéleront certains épisodes de l'histoire et vous donneront de précieux indices pour découvrir des trésors cachés.



## Cristaux

En apportant des cristaux aux portails de Seraphine, vous améliorerez vos compétences et vos facultés magiques. Vous pouvez ramasser des éclats de cristal et les recoller pour en faire des cristaux entiers. Les cristaux et les éclats de cristal sont éparpillés un peu partout dans le jeu.



## Larmes de dragon

Au fil du jeu, vous pouvez trouver des larmes de dragon, qui déverrouillent de nouvelles facultés.



## Prisonniers

Lors de leur périple, Caddoc et E'lara seront éventuellement amenés à rencontrer des prisonniers ligotés. Libérez-les en rompant leurs liens à l'aide de vos armes de jet ; ils vous donneront alors de précieux renseignements.



## CRUCIBLE



Grâce à l'or que vous ramassez au fil de votre aventure, vous déverrouillerez des créatures, des cartes et des armes, que vous pourrez utiliser pour créer et partager des expériences personnalisées.

**Créer** – Créer un nouveau donjon dans l'éditeur.

**Parcourir les cartes** – Sélectionner des cartes déjà créées pour y jouer ou les modifier.

**Rejoindre** – Rejoindre un donjon créé par un autre joueur.

**Déverrouillables (or)** – Voir les contenus déverrouillés grâce à l'or ramassé au fil de l'aventure ou sur les cartes de l'éditeur.



Utilisez la grille pour répartir les salles ou bien créez un donjon aléatoire et commencez à jouer instantanément sur la carte de l'éditeur. Chaque salle peut être adaptée aux goûts de son créateur :

**Ambiance** – Sélectionner le style et les paramètres de la salle.

**Bonus** – Sélectionner les objets laissés par les ennemis vaincus.

**Vague** – Sélectionner les types d'ennemis et l'ordre dans lequel ils apparaissent.

**Modifs** – Sélectionner des bonus ou des punitions aussi bien pour les joueurs que pour les ennemis.

**Équipement** – Sélectionner l'équipement de base des joueurs.

## MULTIJOUEUR

Vous pouvez jouer à Hunted en coopération avec un ami soit en ligne soit en réseau local (LAN).

## CONTRÔLE PARENTAL

Le contrôle parental Windows (Vista et Windows 7) permet aux parents et tuteurs de restreindre l'accès aux jeux dont le contenu est destiné à un public adulte et de fixer des limites de temps de jeu. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site [www.gamesforwindows.com/isyourfamilyset](http://www.gamesforwindows.com/isyourfamilyset).





## HUNTED: THE DEMON'S FORGE

### INFORMATIONS RELATIVES À LA GARANTIE

Zenimax Europe Limited garantit à l'acquéreur initial du support de ce programme d'ordinateur, que le disque/la cartouche fourni(e) avec ledit programme ne comportera aucun défaut pendant les 90 jours suivant la date du transfert de propriété à l'acheteur. Si ce n'était pas le cas, veuillez initialement retourner le produit défectueux au point de vente, accompagné d'une preuve d'achat. Si cela n'est pas possible pour une quelconque raison, veuillez retourner le produit à Zenimax Europe Limited à l'adresse ci-dessous, accompagné d'une preuve d'achat, de l'indication du lieu d'achat, de la description du défaut, dans l'emballage d'origine que vous pourriez avoir. Zenimax Europe Limited remboursera les frais d'envoi afférents au retour de tous produits défectueux. La présente garantie est accordée en sus de vos droits relatifs à ce produit et vos droits ne sont en aucune manière affectés ou limités par la présente garantie. Si vous souhaitez obtenir de plus amples renseignements sur vos droits, veuillez contacter une association de consommateurs ou un avocat.

ZeniMax Europe Ltd.  
Skypark – 9th Floor  
8 Elliot Place  
Glasgow, G3 8EP  
United Kingdom

### ASSISTANCE TECHNIQUE ET CLIENTÈLE

Pour l'assistance technique et clientèle, veuillez appeler le 0157323378, Horaires d'ouverture: de 9h à 18h du Lundi au Vendredi, à l'exception des jours fériés. Nous sommes fermés le week-end. Contactez [SupportFR@bethsoft.com](mailto:SupportFR@bethsoft.com) ou consultez [www.bethsoft.com](http://www.bethsoft.com).

Pour les réclamations liées à la garantie, envoyez votre disque à Zenimax Europe Limited, Skypark – 9th Floor, 8 Elliot Place, Glasgow, G3 8EP, United Kingdom, accompagné d'une preuve d'achat datée, du numéro de produit, d'une brève description de l'erreur ou du défaut et de votre adresse.





Autodesk®  
Beast™



**Bethesda™**

**ZeniMax®**  
MEDIA INC.



Hunted: The Demon's Forge® © 2011 ZeniMax Media Inc. Hunted: The Demon's Forge, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Developed in association with inXile Entertainment Inc. inXile Entertainment and the inXile Entertainment logo are registered trademarks or trademarks of inXile Entertainment Inc. Unreal® is a registered trademark of Epic Games, Inc. Unreal® Engine, Copyright 1998-2011, Epic Games, Inc. All Rights Reserved. Uses Scaleform GfX © 2011 Scaleform Corporation. All Rights Reserved. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2010 by RAD Game Tools, Inc. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2011 GameSpy Industries, Inc. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All Rights Reserved. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All Rights Reserved. Windows, le bouton Démarrer de Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft, et « Games for Windows » et le logo du bouton Démarrer de Windows sont utilisés sous licence de Microsoft.